XBOX 360

BATMAN
ARKHAM ORIGINS

MANUAL DE INSTRUÇÕES

ADVERTÊNCIA Antes de jogar, leia os manuais do console Xbox 360®, do Sensor Kinect® ou dos acessórios para obter informações importantes sobre saúde e segurança. **www.xbox.com/support.**

Advertência de Saúde Importante: Ataques decorrentes da fotossensibilidade

Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens, incluindo os flashs das luzes ou padrões que aparecem nos video games. Mesmo as pessoas sem histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar "ataques epiléticos convulsivos" ao se expor aos video games. Os sintomas podem incluir vertigem, visão alterada, torção de olhos e rosto, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão, perda momentânea da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos. **Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas.** Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco pode ser reduzido posicionando-se mais distante da tela; utilizando-se uma tela menor, jogando em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado. Se você ou qualquer membro da sua família tiverem histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

Índice

NATAL SOMBRIO.....02
XBOX LIVE.....03
CONTROLES.....03
JOGANDO.....04
OPÇÕES DE JOGO.....15
MENU DE PAUSA.....16
PREDATOR INVISÍVEL ONLINE.....17
SUPORTE TÉCNICO E GARANTIA.....25

Natal Sombrio

Já se passaram quase dois anos desde que Bruce Wayne voltou para Gotham. A criminalidade aumenta cada vez mais e a corrupção que impera na polícia impede que a violência seja contida. Nosso herói luta para manter a ordem e impor a justiça por sua própria conta. Mas ele ainda tem muito para aprender. Ainda não é o impecável e centrado Cavaleiro das Trevas, ele age impulsivamente e insiste em fazer tudo sozinho...

O alvo principal de Batman no momento é Roman Sionis (também conhecido como Máscara Negra), um gênio do crime que controla a maior parte do submundo da cidade. Após passar a maior parte do dia seguindo pistas, nosso herói retorna para a Mansão Wayne. Afinal de contas é véspera de Natal... e ele pretende passar uma noite agradável e tranquila com Alfred. Mas tudo está prestes a mudar. Uma forte frente fria se aproxima de Gotham, trazendo com ela muito mais do que apenas o mau tempo...

XBOX LIVE

O Xbox LIVE® é a sua conexão para mais jogos, mais entretenimento e mais diversão. Visite www.xbox.com/live para saber mais.

CONECTANDO

Antes de usar o Xbox LIVE, conecte seu console Xbox 360 à uma conexão de Internet de alta velocidade e registre-se para tornar-se um integrante do Xbox LIVE. Para mais informações sobre a conexão e como determinar se o Xbox LIVE está disponível na sua região, visite www.xbox.com/live/countries.

CONTROLE DE CONTEÚDO PELOS PAIS

Essas ferramentas, flexíveis e fáceis de usar, permitem que os pais e responsáveis, com base na classificação de conteúdo, decidam a quais jogos as crianças podem ter acesso. Os pais podem restringir o acesso a conteúdos classificados para adultos. Aprove quem na sua família pode interagir com outras pessoas online e como fazê-lo com o serviço Xbox LIVE, e estabeleça limites de tempo para os jogos. Para obter mais informações, acesse www.xbox.com/familysettings.

CONTROLES

CONTROLE XBOX 360

LT Mirar aparelho/Toque para Batarangue de Disparo Rápido
RT Agachar / Usar Aparelho
LB Visão de Detetive / Manter pressionado para analisar
RB Usar Arpéu
Y Contra-atacar
X Golpear
B Atordoar com a Capa
A Correr/Dois Toques para Desviar
L Mover
L Centralizar Câmera (Clicar)
BACK Interface da Missão
Selecionar aparelho
Painel Xbox
R Olhar ao redor
R Zoom (Clicar)
START Menu de pausa

Mover	L
Olhar ao redor	R
Correr/Esquivar	A (Manter pressionado)/ A, A
Golpear	X
Atordoar com a Capa	B
Contra-atacar	Y
Visão de Detetive	LB
Usar Arpéu	RB
Mirar aparelho (manter pressionado)/ Disparo rápido de batarangue (tocar)	LT
Agachar/Usar Aparelho	RT
Selecionar aparelho	
Interface da Missão	BACK
Pausa	START
Centralizar Câmera	L
Zoom	R

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

JOGANDO

Tela do jogo

1. XP: A barra verde no canto superior esquerdo exibe o nível atual de experiência (XP) do Batman. O Batman pode ganhar XP derrotando criminosos. Quando a barra verde ficar cheia, ele pode comprar uma melhoria da WayneTech.

2. Saúde/Blindagem: A barra azul abaixo da barra de XP exibe a saúde do Batman. Compre melhorias no menu WayneTech para aumentar a blindagem do Bat-traje e torná-lo mais resistente contra tiros ou ataques corpo a corpo.

3. Bússola: A bússola fica na parte de cima da tela. Os Pontos de Rota são exibidos aqui, indicando a direção que o Batman deve seguir para alcançar seu objetivo.

4. APARELHOS: O arsenal do Batman é exibido no canto inferior esquerdo da tela. Conforme você progrida pela história irá desbloqueando mais aparelhos.

5. RETÍCULO: O retículo de mira aparece sempre que há uma beirada por perto na qual o Batman pode se agarrar ou quando ele mira um Aparelho manualmente.

COMBATE

Para sobreviver à noite, Batman deve usar todo o seu treinamento e instintos aguçados para neutralizar seus inimigos. Pressione Ⓧ para atacar.

CONTRA-ATAQUES

Quando um inimigo estiver prestes a atacar o Batman, um ícone de relâmpago vai aparecer acima da cabeça dele. Antes que o ícone suma, pressione Ⓨ para contra-atacar.

ATORDOAR

Pressione Ⓑ para Atordoar com a Capa um inimigo. Enquanto ele estiver confuso, você pode aplicar uma eliminação, um ataque aéreo ou se retirar rapidamente usando o Arpéu. Alguns inimigos devem ser atordoados antes que possam ser atacados.

APARELHOS DE DISPARO RÁPIDO

Batarangue de Disparo Rápido	Toque LT
Bat-garra de Disparo Rápido	LT + Ⓨ
Gel Explosivo de Disparo Rápido	LT + Ⓧ
Disparar Detonador de Abalo	LT + Ⓑ
Disparo Rápido de Granada de Cola	RT RT

ESQUIVAR

Batman pode saltar por cima dos inimigos ou desviar de ataques movendo o direcional analógico esquerdo e pressionando rapidamente Ⓐ Ⓐ.

COMBOS

Combine ataques, contra-ataques, aparelhos, atordoamentos e esquivas sem sofrer nem errar um golpe para criar um combo. Os combos multiplicam a quantidade de XP que Batman recebe em uma luta. O multiplicador atual é exibido embaixo da barra de saúde do Batman. Se o Batman for atacado ou demorar demais para acertar o próximo golpe, então o multiplicador é zerado.

VISÃO DE DETETIVE

Toque LB para ativar a Visão de Detetive quando desejar. A Visão de Detetive dá ao Batman uma visão alternativa das redondezas, permitindo que ele aviste inimigos, esconderijos e fraquezas estruturais no ambiente ao redor.

Esconderijos como gárgulas e grades e outros objetos de interesse como câmeras e portas de segurança aparecem na cor laranja. Inimigos armados também aparecem em laranja, enquanto os desarmados são indicados com a cor azul. Paredes com a estrutura fraca, as quais o Batman pode quebrar ou destruir, aparecem translúcidas com um ícone de explosão sobreposto.

Ao usar a Visão de Detetive, Batman também recebe informações táticas sobre inimigos e objetos como o tipo de arma ou equipamento usado pelo inimigo, ou a função específica de um painel de controle como sistemas de segurança ou travas de portas.

ANALISANDO

Ao manter pressionado LB em certas situações, Batman pode verificar a área em busca de itens colecionáveis. Use essa ferramenta para analisar o ambiente ou marcar locais de Pacotes de Dados do Enigma que estejam fora de alcance para serem encontrados mais tarde.

CENAS DO CRIME

O DPGC preparou Cenas do Crime para a investigação de mortes suspeitas pelas ruas de Gotham City. Esses crimes podem ser solucionados por Batman ao investigar a área na busca de pistas e, mantendo pressionado Ⓐ, recriar a sequência de eventos. Pressione e segure LT para voltar e RT para avançar pelas reconstruções para rever as Cenas do Crime à procura de pistas importantes para a investigação.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

PREDADOR INVISÍVEL

Durante o tempo em que esteve fora de Gotham, Batman treinou para se tornar um especialista para perseguir sem ser percebido e surgir do nada amedrontando seus inimigos. Esta noite, essas técnicas e ferramentas serão colocadas à prova.

PONTOS DE OBSERVAÇÃO

As gárgulas que observam Gotham são o local ideal para Batman evitar ser detectado e avaliar seus inimigos. Combinadas com a Visão de Detetive, ficar agachado em um ponto de observação oferece uma grande oportunidade para planejar a melhor maneira de derrotar os inimigos.

AVISO: Alguns inimigos estão equipados com leitores térmicos que podem detectar a presença do Batman em um ponto de observação.

PROTEÇÃO DE CANTO/GOLPE DE PROTEÇÃO DE CANTO

Ao se esconder em uma Proteção de Canto, Batman pode atacar qualquer inimigo desavisado que se aproximar. Ao se agachar, pressione Ⓐ para se esconder e pressione Ⓨ para dar o golpe com o alvo ao alcance.

GOLPE SILENCIOSO

Para nocautear um inimigo sem que os aliados dele percebam, mantenha pressionado RT para se agachar e esgueirar por trás do alvo. Quando estiver posicionado, pressione Ⓨ para iniciar um golpe.

GOLPE ESMAGADOR DE NOCAUTE

Durante um Golpe Silencioso, Batman pode nocautear um inimigo instantaneamente pressionando Ⓧ. No entanto, esse movimento faz barulho e vai atrair os inimigos próximos.

GOLPE DUPLO

Movimente-se silenciosamente atrás de dois inimigos desavisados e pressione Ⓨ para golpear a cabeça de um contra a do outro e deixar ambos inconscientes.

GOLPE INVERTIDO

Se Batman estiver em um ponto de observação e um inimigo passar por baixo dele, fique de pé ou pendurado e pressione Ⓨ para emboscá-lo. Cuidado, esse movimento não é silencioso e vai atrair inimigos próximos. Prepare-se para mudar de lugar!

GOLPE DE GRADE

Se um inimigo desavisado passar enquanto Batman estiver escondido embaixo de uma grade de chão, ou em uma grade de ventilação, pressione Ⓨ para pular e nocauteá-lo Esse movimento faz barulho e vai atrair inimigos próximos para investigar o local.

GOLPE NA BORDA

Ao estar pendurado em uma borda, pressione Ⓨ para agarrar um inimigo na passagem acima, puxá-lo e nocauteá-lo. Esse golpe faz barulho e vai atrair outros inimigos.

GOLPE PENDURADO NA BORDA

Se Batman estiver de pé sobre uma borda ou apoiado em um parapeito logo acima do inimigo, ele pode descer e usar as pernas para sufocar silenciosamente o inimigo até que fique inconsciente.

GOLPE DE JANELA/PAREDE DE MADEIRA

Quando Batman está separado de um inimigo por uma janela ou parede frágil, ele pode atravessá-la e nocautear instantaneamente seu adversário. Esse movimento faz muito barulho e vai atrair qualquer inimigo próximo.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

DICA: Somente o Golpe Silencioso, Golpe de Proteção de Canto e Golpe Pendurado na Borda são ataques silenciosos. Prepare-se para sair rapidamente depois de realizar um dos outros golpes.

NAVEGAÇÃO

Use L para que o Batman se movimente pelo ambiente. Ao se mover, mantenha pressionado A para que o Batman corra. Enquanto corre, o Batman salta e escala obstáculos automaticamente.

PLANAR

A capa do Batman foi desenvolvida especificamente para permitir a planagem em longas distâncias. Quando estiver no ar, mantenha pressionado A para abrir a capa do Batman e use o direcional analógico esquerdo para orientar sua descida.

MERGULHO AVANÇADO

Enquanto plana, mantenha pressionado RT para que o Batman mergulhe e, em seguida, puxe para cima o direcional analógico esquerdo para aumentar a velocidade e ganhar altura. Faça isso para planar por distâncias maiores ou pegar inimigos de surpresa com um golpe violento.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

ARPÉU

O Arpéu do Batman é uma ferramenta essencial para se deslocar com velocidade. Basta tocar em RB e o Batman vai disparar o Arpéu para subir até a borda mais próxima. Pressione B a qualquer momento para soltar o gancho. O Arpéu agora vem com o Acelerador de Arpéu. Ao combinar mergulhos e planagens, o Batman pode cobrir grandes distâncias sem tocar o chão.

DESLIZAR

Enquanto corre, pressione RT para que o Batman deslize pelo chão. Com isso, você pode passar por espaços pequenos, remover instantaneamente coberturas de ventilação ou iniciar um combate.

ATAQUE PARA DERRUBAR

Quando o Batman estiver acima de um inimigo, ele pode realizar um Ataque para Derrubar se um símbolo de morcego aparecer em cima do bandido. Quando o símbolo aparecer, pressione X para cair sobre o inimigo.

CHUTE PLANANDO

Ao planar, ou a partir de um ponto de observação alto ou a borda de um prédio, o Batman pode iniciar um Chute Planando contra qualquer inimigo ao alcance. Quando o símbolo de morcego aparecer em cima da cabeça de um inimigo, pressione X para que o Batman desça planando automaticamente e ataque.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

APARELHOS

Control the Remote Controlled Batarang through the electric field to activate the fuse box.
(Hold) Aim Batarang
Remote Controlled Batarang

O Batman é conhecido pelo seu arsenal tecnológico de combate ao crime. Utilizar corretamente os aparelhos do Batman é fundamental para sobreviver à noite. Ele começa com uma pequena quantidade de aparelhos, mas pode adquirir outros derrotando certos inimigos, concluindo missões paralelas ou comprando melhorias na WayneTech. Os aparelhos podem ser selecionados com ◯.

BATARANGUE

A arma característica do Batman pode ser usada para atordoar inimigos ou atingir objetos fora de alcance. Mantenha pressionado LT para mirar e pressione RT para arremessar o Batarangue. Você também pode tocar LT para arremessar um Batarangue rapidamente. Até três Batarangues podem ser lançados em sequência.

BATARANGUE DE CONTROLE REMOTO

O Batarangue de Controle Remoto é útil para acertar interruptores e objetos fora de alcance. O Batman pode controlar a velocidade e direção do Batarangue enquanto está no ar. Esse aparelho também pode ser melhorado para arremessar um Batarangue pré-programado que faz um loop e acerta um inimigo por trás.

Nivelar automaticamente	RB
Frear	LT
Acelerar	RT
Curva em U	LT + RT

BAT-GARRA

A Bat-garra é usada principalmente para interagir com objetos fora de alcance e puxá-los para o Batman. Mantenha pressionado LT para mirar e pressione RT para arremessar a Bat-garra. Pressione LT + Y para arremessar a Bat-garra rapidamente. A Bat-garra pode ser melhorada para desarmar inimigos armados.

GEL EXPLOSIVO

O Gel Explosivo do Batman é usado para incapacitar temporariamente os inimigos ou destruir falhas estruturais. Mantenha pressionado LT para mirar e pressione RT para colocar uma carga de Gel Explosivo. Para detonar o gel, mantenha pressionado LT e pressione RB. Até três cargas podem ser posicionadas antes da detonação.

SEQUENCIADOR CRIPTOGRÁFICO

O Sequenciador Criptográfico é útil quando o Batman precisa descriptografar uma frequência secreta de rádio, invadir um console de segurança ou romper o cadeado de uma porta eletrônica. Mantenha pressionado LT para mirar, pressione RT para ativar o aparelho e use os direcionais analógicos esquerdo e direito para interagir com ele.

PROJÉTIL DE FUMAÇA

Esses projéteis preenchem uma área com uma nuvem atordoante. A fumaça pode ser usada para se defender, permitindo ao Batman fugir enquanto estiver sob disparos ou para atacar causando confusão em um grupo de inimigos. Mantenha pressionado LT para mirar e pressione RT para arremessar o projétil de fumaça ou pressione RB para deixar cair um projétil aos pés do Batman.

GARRA REMOTA

Essa garra pode ser usada para abrir caminho. Mantenha pressionado LT para mirar e pressione RT para posicionar automaticamente uma corda bamba entre pontos de ancoragem ou pressione RB para escolher o segundo alvo. A garra remota também serve para amarrar dois inimigos ou lançar um objeto contra um inimigo. Ela pode ser melhorada para permitir ao Batman executar golpes enquanto caminha ou desliza pela corda bamba. Também pode ser melhorada ainda mais para que o Batman possa suspender inimigos desde um local alto. A capacidade da corda bamba é limitada, embora possa ser aumentada por meio das melhorias.

DETONADOR DE ABALO

Este aparelho pode ser usado para desorientar temporariamente os inimigos. Pressione LT e B para disparar rápido o detonador de abalo. Ele explodirá logo em seguida, atordoando qualquer um que estiver por perto.

Este aparelho pode ser melhorado para aumentar o tempo de atordoamento e a área de efeito.

GRANADA DE COLA

Use este aparelho para conter apenas um inimigo. Além disso, a composição química exclusiva dessa granada permite que seja útil para criar uma plataforma temporária que flutua na água. Mantenha pressionado LT para mirar e pressione RT para arremessar a granada.

ANULADOR

O Anulador pode ser usado para neutralizar remotamente armas de fogo, anuladores de sinal e caixas de armas. Mantenha pressionado LT para mirar e mantenha pressionado RT para neutralizar o aparelho visado. Pode ser utilizado até duas vezes antes de precisar recarregar.

Este aparelho pode ser melhorado para desativar minas, além de sistemas de som em salas de predador.

LUVAS DE CHOQUE

Estas luvas podem ser usadas para fornecer eletricidade em geradores e outros aparelhos sem energia, abrindo novas área para o Batman. Quando solicitado, mantenha pressionado A para carregar um aparelho. Elas também servem para dar um choque elétrico não letal nos inimigos. Quando solicitado em combate, pressione L + R para ativar as luvas e pressione X para soltar uma descarga elétrica.

BATCOMPUTADOR

Pressione BACK a qualquer momento para acessar o Batcomputador. Aqui o Batman pode definir pontos de referência, analisar dossiês de personagens, ver a tela do mapa ou acessar a WayneTech para adquirir novas melhorias de aparelhos e habilidades. Pressione LB / RB para alternar entre as cinco principais funções do Batcomputador.

TELA DE MAPA

Por meio de uma tecnologia de satélite sofisticada, o Batman pode acessar o mapa completo de Gotham City. É possível ver os pontos de referência dos objetivos atuais ou missões paralelas e definir pontos de referência personalizados.

Destaque uma área no mapa e pressione Y para definir um ponto de referência personalizado. Após selecionar um ponto de referência, um marcador azul aparece na bússola do Batman para indicar o caminho e o Bat-sinal aparece no céu de Gotham City acima do local do ponto de referência criado.

OS MAIS PROCURADOS

Aqui, o Batman pode acessar as informações mais recentes sobre as missões ativas por toda Gotham City. Elas estão organizadas pela importância das várias operações criminosas que o Batman precisa localizar.

Cada Arquivo de Os Mais Procurados abrirá um mapa para mostrar qualquer objetivo conhecido que o Batman descobriu até o momento. Com um objetivo conhecido destacado, pressione Y para torná-lo sua missão atual definindo-o como seu ponto de referência.

SISTEMA DO CAVALEIRO DAS TREVAS

Procurando sempre melhorar, Batman criou um programa de autoavaliação que avalia seu desempenho em 4 áreas importantes. Conclua esses desafios para desbloquear várias melhorias na árvore da WayneTech. Conclua todos os desafios para desbloquear um novo traje para usá-lo nos modos história e desafio.

WAYNETECH

Na interface da WayneTech, Batman pode usar a Experiência obtida em combate para adquirir novas habilidades ou melhorias de aparelhos. Cada barra de XP cheia permite ao Batman adquirir um item da WayneTech.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Os itens são desbloqueados na árvore da WayneTech aos concluir os desafios no Sistema do Cavaleiro das Trevas, adquirir novos aparelhos e progredindo no jogo.

BANCO DE DADOS

Aqui é onde o Batman guarda suas anotações pessoais sobre crimes, criminosos e suas investigações até o momento. Acesse-o para encontrar mais informações sobre o mundo de Gotham City.

MENU PRINCIPAL

NOVO JOGO/CONTINUAR HISTÓRIA

Comece um novo jogo do BatmanTM: Arkham Origins desde o início ou continue uma história desde onde parou.

AVISO: O Batman: Arkham Origins salva automaticamente o progresso em determinados pontos de verificação. Quando o ícone de salvamento automático aparecer na tela, não desligue o console nem ejete o disco.

ESTATÍSTICAS

Veja as várias estatísticas de jogo e acompanhe seu progresso geral.

MODO DESAFIO

Encare desafios criados por Batman para testar suas habilidades. Mais desafios são desbloqueados ao progredir pela história.

DESAFIOS POR RANKING: Enfrente os desafios do Batman sem modificadores.

DESAFIOS PERSONALIZADOS: Escolha um mapa e aplique vários modificadores para criar um desafio único.

CAMPANHAS: Lute em uma sequência de desafios, escolhendo de forma tática quais modificadores usar em cada mapa. O único requisito é que você deve ter usado todos os modificadores ao final da campanha.

TREINAMENTO DE COMBATE: Pratique as sessões de treinamento para aprender técnicas avançadas.

SINOPSE DA HISTÓRIA

Reveja seu progresso na história do jogo salvo em andamento.

TROFÉUS DOS PERSONAGENS

Veja os modelos dos personagens em 3D que são desbloqueados durante seu progresso no jogo.

OPÇÕES

Ajuste as configurações de jogo e veja os controles. Para mais informações, consulte a seção Opções do manual.

NOVO JOGO+

Selecione Novo Jogo + para iniciar outro jogo com as melhorias obtidas em seu primeiro jogo do Batman: Arkham Origins. Os jogadores não vão começar com todos os aparelhos, mas assim que outros são obtidos podem ser usados com as melhorias que foram desbloqueadas no jogo anterior. Os inimigos aparecem em configurações diferentes e a dificuldade geral aumenta. Você deve concluir a história principal pelo menos uma vez no nível Normal ou Difícil para desbloquear esta opção.

EU SOU A NOITE

APENAS PARA OS MAIS RADICAIS. Inicie um novo jogo, porém, agora SE MORRER JÁ ERA. Se morrer, você terá de começar do início. Você deve concluir a história principal no Novo Jogo + para desbloquear esta opção. Vai encarar esse desafio?

ARTE CONCEITUAL

Confira as artes conceituais do ambiente e dos personagens que podem ser desbloqueadas durante o progresso pelo jogo ou ao adquirir troféus durante o Modo Desafio.

WBID

O Warner Bros. (WB) ID garante acesso instantâneo e personalizado aos sites e aplicativos WB para que você possa passar mais tempo usando e menos tempo tentando acessá-los.

Registre-se no WBID com um endereço de e-mail verificado para desbloquear conteúdo exclusivo para usar no jogo!

Para saber mais sobre o WBID, acesse http://wbid.warnerbros.com

ONLINE

Selecione esta opção para iniciar o Predador Invisível Online. Para mais informações, consulte a seção Predador Invisível Online.

LOJA NO JOGO

Veja e compre o conteúdo para baixar na Loja no Jogo do Batman: Arkham Origins.

CRÉDITOS

Confira os créditos do Batman: Arkham Origins.

OPÇÕES DE JOGO

INVERTER OLHAR: Selecione para inverter os controles enquanto move a câmera para cima e para baixo.

INVERTER ROTAÇÃO: Selecione para inverter os controles enquanto move a câmera para a esquerda e direita.

INVERTER CONTROLES DE VOO: Inverta os controles para o Batman planar.

INVERTER CONTROLES DE VOO DO BATARANGUE: Inverta os controles de manobra do Batarangue de Controle Remoto.

ASSISTÊNCIA DE CÂMERA: Selecione se quiser usar o recurso de Ajuda de Câmera.

DICAS: Ligue ou desligue as dicas de jogo.

BRILHO: Ajuste o brilho do jogo.

DISPOSITIVO DE ARMAZENAMENTO: Selecione o dispositivo de armazenamento onde será salvo o jogo.

OPÇÕES DE ÁUDIO

SELEÇÃO DE SAÍDA DE SOM: Melhore a saída de som nas configurações de fones de ouvido, TV, Aparelho de som ou Home Theater

LEGENDAS: Selecione se desejar exibir as legendas no jogo.

VOLUME DOS EFEITOS SONOROS: Ajuste o volume dos efeitos sonoros.

VOLUME DA MÚSICA: Ajuste o volume da música do Batman: Arkham Origins.

VOLUME DOS DIÁLOGOS: Ajuste o volume dos diálogos no jogo.

MENU DE PAUSA

Pressione START a qualquer momento durante o jogo para entrar no menu de pausa.

CONTINUAR
Volte ao jogo em andamento.

OPÇÕES DE JOGO
Ajuste as configurações de jogo e brilho.

OPÇÕES DE ÁUDIO
Ajuste as configurações de volume e das legendas.

CONTROLES
Reveja os controles básicos do jogo.

REINICIAR
Reinicie o jogo a partir do último ponto de verificação salvo.

SAIR
Saia do jogo e volte ao menu principal. Qualquer progresso não salvo será perdido.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

PREDADOR INVISÍVEL ONLINE

Pela primeira vez em um jogo Arkham, o Batman: Arkham Origins tem um modo Online que permite a você jogar contra outros jogadores como Batman, Robin, Elites de Criminosos, Coringa ou Bane. E desta vez, Batman e Robin enfrentam um adversário ainda mais violento, as Elites de Criminosos não são apenas arruaceiros, são violentos, profissionais cruéis e inteligentes, armados até os dentes e equipados com uma variedade de equipamento tático especial.

As Elites de Criminosos devem dar uma canseira e eliminar as outras gangues para vencer, enquanto se defendem do Batman e do Robin. Os Heróis vão ter de ser bastante ameaçadores, usando uma variedade de Golpes enquanto tentam não ser derrotados no processo. O Coringa e o Bane também vão querer participar da briga e o primeiro jogador a deixá-los entrar adquire seus poderes.

ENTRANDO EM UMA PARTIDA

PARTICIPANDO DE UMA PARTIDA (PARTIDA RÁPIDA):

Selecione esta opção para encontrar um jogo ou iniciar um novo lobby se não achar nenhum.

CRIANDO UMA PARTIDA PARTICULAR (CRIAR JOGO PARTICULAR):

Crie um lobby de multijogador personalizado no qual apenas os amigos podem ser convidados, com a capacidade de definir o Mapa e ativar ou desativar a Rotação do Mapa.

Informações na Tela

1. Arma e Munição
Mostra a Arma atual em uso, a Munição e as Granadas de Fragmentos restantes.

2. Aparelhos
Exibe as capacidades disponíveis atuais e o tempo de recarga.

3. Marcadores de Ponto de Controle
Indica a direção e distância dos Pontos de Controle ativos.

4. Medidor de Intimidação
Mostra o quanto falta para Batman e Robin serem vitoriosos.

5. Indicador do Depósito de Munição
Indica a direção e distância até a Caixa de Munição mais próxima.

6. Cronômetro da Partida
Indica o tempo restante.

7. Ícones da Equipe de Elite
Mostra quantos jogadores estão vivos em cada equipe e o quanto lhes resta de Reforços.

8. Obituários
Mostra as mortes de Elites e os golpes de Herói bem-sucedidos.

9. Barra de Resistência de Arrancada
Mostra o quanto mais longe você pode dar uma arrancada.

10. Indicador de Granada
Alerta sobre o perigo de Granadas de Fragmentos do inimigo.

11. Indicadores de Dano Direcional
Mostra a direção de onde vem o disparo inimigo que atinge você.

12. Porta de Entrada de Supervilão
Mostra a direção e distância para o ponto de entrada do Supervilão que se pode jogar.

Jogando como Elites
As Elites usam táticas e controles um pouco diferentes do que ao jogar como o Batman. Consulte as seções anteriores para saber sobre os controles do Batman.

LT Visão Melhorada
RT Disparar, Acelerar (Aparelhos Remotos)
LB Mirar, Frear (Aparelhos Remotos)
RB Granada, Usar capacidade (Aparelhos Remotos)
Y Trocar arma
X Recarregar
B Usar cobertura
A Interagir, Correr (manter pressionado), Esquivar (dois toques)
L Mover
BACK Pontuação
Selecionar item (para a esquerda), Selecionar item (para a direita), Cancelar item (para baixo)
R Othar
R Corpo a corpo (Clicar)
START Menu de Pausa

ARRANCADA

Pressione ou mantenha pressionado Ⓐ para dar uma arrancada por distâncias curtas. Solte Ⓐ para parar de correr. Você precisa aguardar um pouco antes de dar outra arrancada.

COBERTURA

Pressione Ⓑ para se proteger, pressione Ⓡ para se inclinar ou surgir de repente e pressione RT para disparar do local de cobertura. Você pode dar uma Arrancada até o local de cobertura pressionando Ⓛ e dando um toque em Ⓑ.

VISÃO MELHORADA

Pressione LB para ativar a Visão Melhorada. Ela pode localizar heróis e as outras Gangues.

Cuidado: após o uso prolongado, a bateria deve ser recarregada totalmente antes de poder usar a Visão Melhorada novamente.

EQUIPAMENTOS DA GANGUE DO CORINGA

1. A **Empunhadura Dupla** permite que você use e dispare duas pistolas de spike para conseguir um pouco mais de poder de fogo.

2. A **Surpresa, Você Morreu!** permite que você solte uma armadilha explosiva fornecida pelo próprio Príncipe Palhaço do Crime. O que ela faz no inimigo? É uma surpresa. Mas nem um pouco agradável.

3. O **Dirigível Remoto** permite que você pilote um aeromodelo explosivo controlado por controle remoto. A aeronave explodirá se você der um toque em [RB], se ela sofrer muito dano do inimigo ou encostar em um inimigo ou qualquer outra coisa no mapa.

EQUIPAMENTOS DA GANGUE DO BANE

1. O **Pulso Ultrassônico** emite uma onda de choque sônica que atordoa temporariamente os inimigos por perto.

2. A **NAVE** permite que você use um drone pilotado remotamente. Você pode pilotar a NAVE pelo mapa para atacar seus inimigos, mas ela se autodestrói após algum tempo ou se for atingida por fogo inimigo.

3. O **Dardo Tático** gruda em qualquer superfície e funciona como uma mina que explode se um inimigo passar por perto, impregnando-o com sinalizadores de rastreamento. Eles permitem que você rastreie a localização dos inimigos no campo de batalha, mesmo através de paredes.

JOGANDO COMO SUPERVILÕES

Trave combates como o Príncipe Palhaço do Crime, o Coringa, ou como o próprio destruidor do morcego, Bane.

Lute como o Príncipe Palhaço do Crime, o inimigo mais íntimo do Batman, o Coringa. O Coringa é mortal nos combates de curto e longo alcance e joga como um personagem de Elite.

ÁS DE ESPADAS

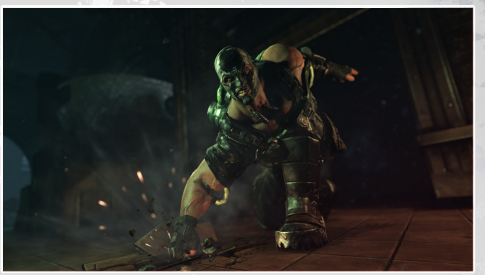
A principal arma do Coringa é incrivelmente poderosa e precisa, além de que pode vencer os inimigos com um único disparo.

REI DE COPAS

A segunda arma do Coringa lança uma salva de balas explosivas.

BRINCADEIRA DE CHOQUE

O ataque de perto do Coringa é melhorado por sua Brincadeira de Choque, que lhe permite executar diretamente seus inimigos.



Entre no campo de batalha como o inimigo mais terrível do Batman, o destruidor do morcego, Bane. O Bane tem muita mobilidade e joga como personagem de Herói.

IMPACTO NO CHÃO

O ataque de perto do Bane pode derrubar vários personagens ao seu redor.

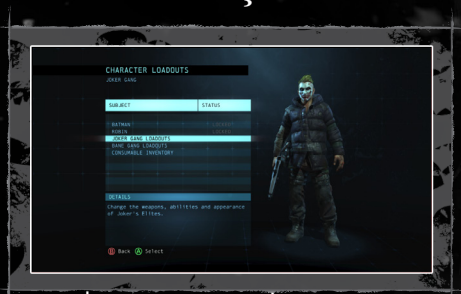
ARREMESSAR/BATER

O equivalente do Bane a um Golpe, lhe permite pegar um bandido inimigo e arremessá-lo ou desencadeia uma execução especial se usado contra um herói. Arremessar um inimigo de Elite irá nocautear qualquer outro inimigo que for atingido por ele.

LANÇA-FOGUETES

O Bane também pode usar e disparar um lança-foguetes.

PERSONALIZAÇÃO



Os jogadores podem montar equipamentos que vão lhes permitir mudar rapidamente armas, habilidades e sua aparência no lobby entre as rodadas. É possível selecionar uma skin para quando se joga como Batman ou Robin e montar 5 configurações de equipamento por jogador no Nível Geral máximo quando jogar como Elite nas Gangues do Coringa ou do Bane. Os equipamentos para as Elites de Gangue permitem aos jogadores escolher uma arma, 2 habilidades de facção e um conjunto completo de roupa.

MERCADO NEGRO DO PINGUIM

Quando os jogadores ganham XP no jogo também obtém CRÉDITOS ARKHAM, que podem usar no Mercado Negro do Pinguim. Os CRÉDITOS ARKHAM também podem ser comprados pelos jogadores com dinheiro de verdade.

Vários tamanhos de Contêineres de Cobblepot estão disponíveis, os quais contêm uma seleção aleatória de itens consumíveis e de roupa de Gangue para uso por rodada que não são disponibilizados por XP de Facção.

OPÇÕES ONLINE

CONTROLES DE ELITE

Ajuste as configurações e opções de controle de Elite.

PROGRESSO

Quanto mais você joga, mais aumenta a força e flexibilidade dos seus personagens. Isso se reflete no nível geral e pela facção de vilão.

EXPERIÊNCIA GERAL

A Experiência (XP) é acumulativa independente da facção com que se joga. Esse tipo de XP desbloqueia aparelhos de Herói e melhorias de aparelho, skins de Herói, espaços de equipamento e melhorias da Visão Melhorada para jogar como Elite. A proficiência de arma é avaliada pelo uso nas partidas ao eliminar elites adversárias, supervilões e heróis

EXPERIÊNCIA DA FACÇÃO

Ao jogar como Elite, os jogadores também obtém XP para a Gangue pela qual jogam. Isso desbloqueia as Habilidades de Gangue mencionadas acima, além de itens de roupa temáticos que indicam a dedicação do jogador ao Supervilão específico.

CLASSIFICAÇÃO ARKHAM ONLINE

A Classificação Arkham Online do jogador representa seu tempo e investimento no modo multijogador do Batman: Arkham Origins.

As Classificações Arkham Online são compostas pelos níveis obtidos por todas as facções e os bônus por Prestígio (detalhado abaixo). Um novo perfil começa com a Classificação Arkham Online 1.

Quando um jogador chega ao nível mais alto com todas as facções, é exibida uma opção na interface de Personalização que permite o Prestígio. Se for assim, todas as facções são redefinidas em 1 e um bônus de 60 é adicionado à Classificação Arkham Online. Todo o progresso é restaurado, mas as configurações de equipamento desbloqueado são salvas mesmo que sejam bloqueadas novamente, então os jogadores que montaram vários equipamentos e obtiveram prestígio tem as mesmas configurações disponíveis quando progredirem para o nível necessário novamente.

SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

This end user license agreement ("Agreement") is a legal agreement between you and WB Games Inc., a company duly organized under the laws of the State of Washington, with its principal offices at 12131 113th Avenue NE, Suite 300, Kirkland, WA, USA ("WB Games") for the interactive entertainment product, including the software included herewith, the associated media and any printed materials (collectively, the "Product"). By installing, accessing, playing or otherwise using the Product, you agree to be bound by the terms of this Agreement. If you do not agree to the terms of this Agreement, do not install, access, play or otherwise use the Product.

Software License

WB Games grants to you the non-exclusive, nontransferable, revocable, limited right and license to use one copy of this Product solely and exclusively for your personal use. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by WB Games. This Product is licensed, not sold. Your license confers no title or ownership in this Product and should not be construed as a sale of any rights to the Product. The Product contains font software licensed from third parties. Such font software shall only be used with the Product and not extracted from the Product for any purpose. All right, title and interest in and to this Product and any and all copies thereof (including, but not limited to any and all titles, computer code, technology, themes, objects, characters, character names, stories, dialog, catch phrases, locations, concepts, artwork, music, etc.) are owned by WB Games or its licensors. This Product is protected by the copyright laws of the United States, international copyright treaties and conventions and other laws. This Product contains certain licensed materials and WB Games' licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement.

You may not: (1) copy the Product in its entirety onto a hard drive or other storage device; (2) distribute, rent, lease or sublicense all or any portion of the Product; (3) modify or prepare derivative works of the Product; (4) transmit the Product over a network, by telephone or electronically using any means, or permit the use of the Product in a network, multi-user arrangement or remote access arrangement, except in the course of your network multiplayer play of the Product over authorized networks; (5) design or distribute unauthorized levels; (6) reverse engineer the Product, derive source code, or otherwise attempt to reconstruct or discover any underlying source code, ideas, algorithms, file formats,

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

programming or interoperability interfaces of the Product by any means whatsoever, except to the extent expressly permitted by law despite a contractual provision to the contrary, and then only after you have notified WB Games in writing of your intended activities; (7) export or reexport the Product or any copy or adaptation thereof in violation of any applicable laws without first obtaining a separate license from WB Games (which WB Games may or may not grant in its sole discretion) and WB Games may charge a fee for any such separate licenses.

Because WB Games would be irreparably damaged if the terms of this Agreement were not specifically enforced, you agree that WB Games shall be entitled, without bond, other security or proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect to breaches of this Agreement in addition to such other remedies as WB Games may otherwise have under applicable laws. In the event any litigation is brought by either party in connection with this Agreement, the prevailing party in such litigation shall be entitled to recover from the other party all the costs, attorneys' fees and other expenses incurred by such prevailing party in the litigation.

Customer Support

In the unlikely event of a problem with your Product, you may only need simple instructions to correct the problem. Please contact WBIE Customer Service Department by calling us at (+44) 8708500246, by emailing us at support@wbgames.com before returning the Product to a retailer. Please do not send any Product to WBIE without contacting us first.

Limited Warranty

WB Games warrants to the best of WB Games' ability to the original consumer purchaser of the Product that the medium on which the Product is recorded shall be free from defects in materials and workmanship for a period of one hundred eighty (180) days from the original date of purchase. If a defect in materials or workmanship occurs during this one hundred eighty (180) day warranty period, WB Games will either repair or replace, at WB Games' option, the Product free of charge. In the event that the Product is no longer available, WB Games may, in its sole discretion, replace the Product with a product of comparable value. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate (to WB Games' satisfaction) that the Product was purchased within the last one hundred eighty (180) days.

To receive warranty service:

Notify WBIE's Customer Service Department of the problem requiring warranty service by contacting support@wbgames.com. If the WBIE service technician is unable to solve the problem by phone or on the web via email, he/she may authorize you to return the Product, at your risk of damage, freight and insurance prepaid by you, together with your dated sales slip or similar proof of purchase within the one hundred eighty (180) day warranty period to:

Pole To Win Co., Ltd.
Attn: Warner Bros.
Tech Support 9th Floor,
Skypark 1 8 Elliot Place
Glasgow G3 8EP
Scotland

WB Games is not responsible for unauthorized returns of Product and reserves the right to send such unauthorized returns back to customer. This limited warranty shall not be applicable and shall be void if: (a) the defect in the Product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect; (b) the Product is used with products not sold or licensed by the appropriate platform manufacturer or WB Games (including but not limited to, non-licensed game enhancements and copier devices, adapters and power supplies); (c) the Product is used for commercial purposes (including rental); (d) the Product is modified or tampered with; or (e) the Product's serial number has been altered, defaced or removed.

Warranty limitations/Disclaimer

EXCEPT AS EXPRESSLY PROVIDED HEREIN AND TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, THE PRODUCT IS MADE AVAILABLE TO YOU UNDER THIS AGREEMENT ON AN "AS IS" BASIS WITH NO WARRANTY OF ANY KIND. TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW THE EXPRESS LIMITED WARRANTY SET FORTH ABOVE IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND REPRESENTATIONS. EXCEPT AS PROVIDED IN THE LIMITED WARRANTY ABOVE, ALL OTHER EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, CONDITIONS OR OTHER TERMS APPLICABLE TO THIS PRODUCT, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, IMPLIED WARRANTIES, CONDITIONS OR OTHER TERMS OF CONDITION, UNINTERRUPTED USE, MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT ARE HEREBY DISCLAIMED BY WB GAMES. SOME COUNTRIES DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF CERTAIN IMPLIED WARRANTIES, CONDITIONS OR OTHER TERMS, SO THE ABOVE EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS

AND YOU MAY ALSO HAVE OTHER LEGAL RIGHTS THAT VARY FROM COUNTRY TO COUNTRY. IF ANY SUCH WARRANTIES ARE INCAPABLE OF EXCLUSION, THEN SUCH WARRANTIES APPLICABLE TO THIS PRODUCT SHALL BE LIMITED TO THE 180 DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE.

Limitation of Liability

TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, IN NO EVENT SHALL WB GAMES BE LIABLE FOR ANY OF THE FOLLOWING DAMAGES: (1) DIRECT; (2) SPECIAL; (3) CONSEQUENTIAL; (4) PUNITIVE; (5) INCIDENTAL; (6) DAMAGES TO PROPERTY; (7) LOSS OF GOODWILL; (8) COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION; AND (9) DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES (EXCEPT WHERE SUCH INJURIES ARE CAUSED BY THE NEGLIGENCE OF WB GAMES), RESULTING FROM THE POSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS PRODUCT, EVEN IF WB GAMES HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. WB GAMES' LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR THE LICENSE TO USE THIS PRODUCT. SOME COUNTRIES DO NOT ALLOW THE LIMITATION OR EXCLUSION OF CERTAIN CATEGORIES OF DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU AND YOU MAY ALSO HAVE OTHER LEGAL RIGHTS THAT VARY FROM COUNTRY TO COUNTRY. IN SUCH INSTANCES WB GAMES' LIABILITY SHALL BE LIMITED TO THE FULLEST EXTENT PERMITTED BY THE APPLICABLE LAW. NOTHING IN THIS AGREEMENT SHALL BE CONSTRUED AS LIMITING OR EXCLUDING LIABILITY OF WB GAMES WHERE SUCH LIABILITY CANNOT BE LIMITED OR EXCLUDED UNDER APPLICABLE LAW.

Consumer End Users Only

The limitations or exclusions of warranties and liability contained in this Agreement do not affect or prejudice the statutory rights of a consumer, i.e., a person acquiring goods otherwise than in the course of a business. The limitations or exclusions of warranties, remedies or liability contained in this Agreement shall apply to you only to the extent such limitations or exclusions are permitted under the laws of the jurisdiction where you are located.

General

The terms set forth in this Agreement, including the Warranty Limitations/Disclaimer and Limitation of Liability, are fundamental elements of the basis of the agreement between WB Games and you. WB Games would not be able to provide the Product on an economic basis without such limitations. Such Warranty Limitations/Disclaimer and Limitation of Liability inure to the benefit of WB Games' licensors, successors and assigns. This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreement and representations between them with respect to the subject matter herein. This Agreement may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be illegal, invalid or unenforceable for any reason, such provision shall, to the extent required, be deemed not to form part of this Agreement and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected. If a provision is held to be illegal invalid or unenforceable to the extent permitted by the applicable law, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. The controlling language of this Agreement is English. If you have received a translation into another language, it has been provided for your convenience only. This Agreement shall be construed under California law as such law is applied to agreements between California residents entered into and to be performed within California, except as governed by federal law, and you consent to the exclusive jurisdiction of the state and federal courts located in Los Angeles, California. Notwithstanding the foregoing, WB Games shall have the right to bring a claim against a Consumer End User in the courts of the jurisdiction in which such Consumer End User is domiciled.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS software © 2013 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by WB Games Montréal and Splash Damage. Unreal® Engine, copyright 1998-2013 Epic Games, Inc. Unreal, Unreal Technology and the Powered by Unreal Technology logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. Uses Telemetry Performance Visualizer. Copyright (C) 2009-2013 by RAD Game Tools, Inc. This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2013 Autodesk, Inc.

BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2013. All Rights Reserved.

WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.

(s13)

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Dolby Digital

Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

Scaleform

This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2013 Autodesk, Inc.

All Rights Reserved.

Unreal Technology

Unreal® Engine, copyright 1998-2013 Epic Games, Inc. Unreal, Unreal Technology and the Powered by Unreal Technology logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc.

Telemetry

Uses Telemetry Performance Visualizer. Copyright (C) 2009-2013 by RAD Game Tools, Inc.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS